# Panorámica de la literatura digital para la educación infantil[1]

**Cristina Correro[2]**
**Neus Real [3]**

**Resumen:**
La importancia de las pantallas es incuestionable en la sociedad actual, y la literatura infantil participa plenamente de este fenómeno expansivo. Los dispositivos electrónicos penetran cada vez en más hogares, y los pequeños de hoy son denominados ya, de forma generalizada, nativos digitales. Familias, editoriales y educadores son bien conscientes de ello, y, a pesar de sus posibles prevenciones y de las dudas sobre el medio electrónico y sus implicaciones en relación con los niños de 0 a 6 años, comprenden tanto la imposibilidad de ignorar este proceso de cambio como la necesidad de la alfabetización digital y de la educación literaria consiguiente de los futuros ciudadanos de la era tecnológica. Sin embargo, el carácter reciente y veloz del proceso de implementación de esta nueva literatura genera muchas preguntas y provoca todavía gran desorientación. Es por ello que este trabajo ofrece una panorámica de las obras adecuadas para la educación infantil, considerando sus valores positivos (sin dejar de apuntar implícitamente los problemas que presentan), esbozando retos evidentes para el futuro y proponiendo algunos caminos que resultan claros para que la literatura digital pueda contribuir realmente a la formación lecto-literaria de los más pequeños.
**Palabras clave**: alfabetización digital, educación literaria, literatura digital, educación infantil
An overview of digital literature for children's education

**Abstract:**
The importance of the screens is undeniable in today's society, and children's literature is fully involved in this growing phenomenon. Electronic devices penetrate increasingly more households, and contemporary little children are called, in general terms, digital natives. Families, publishers and educators are well aware of this, and, despite their possible prejudices and doubts on electronic media and its implications in relation to 0-6 year old children, they understand that it is impossible to ignore this process, on the one hand, and that the citizens of

1 Este artículo se inscribe en el Proyecto I+D EDU2011-26141/EDU: "La literatura infantil y juvenil digital: producción, usos lectores, recepción y prácticas docentes" (2012-2014) del grupo de investigación GRETEL, de la Universitat Autònoma de Barcelona. Una primera versión, que ha sido traducida, adaptada y ampliada aquí por las mismas autoras de acuerdo a su nuevo contexto de difusión, fue publicada en catalán en el número 79 (Septiembre 2014) de la revista Faristol, con edición en papel y digital.
2 Licenciada en Filología por la Universitat de Barcelona, y en Financias y Derecho Internacional por la Fachhochschule Frankfurt am Main (Alemania). Actualmente está realizando el doctorado sobre la literatura para las primeras edades.
3 Licenciada en Filología Catalana por la Universitat Autònoma de Barcelona y Máster en Filosofía (Artes) con la especialidad de Teoría de la Literatura en la Universidad de Birmingham (Gran Bretaña). Dotora en Filología Catalana por la Universitat Autònoma de Barcelona.

the future technological age need digital literacy and literary education, on the other hand. However, the fact that the process of implementing this new literature is very recent raises many questions and still causes much confusion. That is why this paper provides an overview of some recommended digital works for children's education, pointing positive values (although it implicitly also points some problems). It outlines clear challenges for the future and proposes some paths that seem clear for the digital literature to be able to truly contribute to reading and to enhancing children’s literary skills.
**Keywords:** digital literacy, literary education , digital literature , early childhood education

## MAPA GLOBAL DE LA LITERATURA INFANTIL DIGITAL

Las preguntas que surgen inmediatamente en relación con la literatura infantil tienen que ver con su definición, su localización, su adquisición y su coste, su producción y su valoración. Las respuestas, hoy por hoy, no siempre son claras, de manera que parece pertinente plantear las más básicas y tratar de esclarecer cómo contestarlas de manera general: ¿Qué es exactamente la literatura infantil digital? ¿Dónde se puede encontrar? ¿Se paga? ¿Quién la edita? ¿Quién revisa su calidad?

Las obras infantiles digitales son creaciones híbridas multimodales y multisensoriales (pueden incluir texto, imágenes, sonidos, música, movimiento, etc.), que potencian la interactividad, la motivación y la creatividad y a las que se accede con diferentes dispositivos electrónicos (el ordenador, los *E-Readers,* las tabletas o los *Smartphones*). Las más extendidas y con más posibilidades literarias son las aplicaciones o *apps* (del inglés *Application Software*), mayoritariamente accesibles a través de tabletas con sistema operativo IOS; es decir, los IPads de Apple. Buena parte de los laboratorios de calidad (las nuevas editoriales del siglo XXI) se han concentrado en este sistema; por lo tanto, su producción sólo está al alcance con esta marca de tableta y es de acceso exclusivo en las tiendas en línea correspondientes (*Applestore* y *Itunes*). Parece que poco a poco la oferta en sistemas como Android va ganando terreno, y varias obras significativas ya se encuentran disponibles en Google Play. Algunos expertos prevén que la programación en html5 puede ayudar a resolver la incompatibilidad de sistemas y dispositivos, pero todavía falta mucho para romper el monopolio actual.

La investigación del grupo GRETEL, que ha adquirido y analizado esta producción, muestra que pocas *apps* son remarcables en términos de calidad literaria. De éstas, sólo un 30% están disponibles en sistemas operativos que no sean IOS (Android, Windows) y únicamente un 22% se pueden leer en otras lenguas que no sean el inglés (se reproducen, pues, las desproporciones y

problemas del mundo globalizado y la dependencia creciente de las traducciones). En el contexto iberoamericano tampoco hay plataformas de referencia ni una crítica establecida que evalúen regularmente la literatura infantil digital, a diferencia de lo que ocurre en países como Francia, Italia o Alemania (donde tribunas reconocidas o de nueva creación ya se ocupan de ello; es el caso de *La Revue des Livres pour Enfants* de la Biblioteca Nacional Francesa, de las recomendaciones periódicas de la Stiftung Lesen o del Premio Bologna Ragazzi Price). Cabe decir, sin embargo, que instituciones como el CEALE en Brasil, el Banco del Libro en Venezuela, la Asociación de Maestros Rosa Sensat en España y el Consell Català del Llibre Infantil y Juvenil en Cataluña, ya se han manifestado sobre la necesidad de incorporar recomendaciones y selecciones a sus actividades actuales.




**Figura 1: IPAD y APPS**

Las aplicaciones recogen la herencia creativa de los grandes autores e ilustradores del pasado (como Eric Carle o Hervé Tullet), que ya requerían la implicación del lector y fomentaban el juego literario. La tecnología, sin embargo, aumenta la interacción y amplifica los campos de la experiencia

resultante mediante la ludicidad directa y la multimodalidad agrandada y simultánea. Los pequeños actúan sobre la producción en pantalla: deben intervenir para desplegarla, pueden jugar en y con ella e incluso llevar a cabo su recreación oral o teatralizada. Las *apps* les dan autonomía (un aspecto clave en la etapa 0-6), incrementan su atención, apelan a la vez a varias de sus percepciones e inteligencia sensomotoras y generan una lectura completa en todos los sentidos; desarrollan, por consiguiente, las mismas capacidades que los libros, al tiempo que hacen la vivencia lectora más exploratoria y emocional, potencian la comprensión y el protagonismo de los niños y niñas y les abren la posibilidad de incrementar habilidades interpretativas (también respecto a expresiones culturales como el cine o la música, en una dinámica retroactiva muy interesante).



**Figura 2: niña con Ipad**



**Figura 3: niño con Ipad y** Parker Penguin

Al igual que en el papel, en la literatura infantil digital hay que distinguir entre las obras de ficción y las de no ficción. Estas últimas, representadas por los títulos informativos (emergentes en todas partes), ofrecen, de momento, más aportaciones significativas gracias a unos medios técnicos que amplían la visión infantil de los temas tratados en unos productos a menudo muy bien hechos. Lo ejemplifican las colecciones "Mes premières découvertes" de la editorial francesa Gallimard Jeunesse y "Rounds" de la británica Nosy Crow, con *La coccinelle*, *Le dinosaure*, *Parker Penguin* o *Franklin Frog*. En cuanto a las *apps* de ficción, pocas priorizan la calidad literaria: el juego suele ser lo que cuenta más. Dentro del conjunto, un bloque importante corresponde a la digitalización de libros álbum y libros ilustrados; un segundo bloque, donde proliferan las versiones de los clásicos populares, apuesta por la adaptación de narraciones de referencia (de tradición oral o de autor); las creaciones electrónicas originales aún son minoritarias.







**Figuras 4 y 5: APP** LA MARIQUITA **y APP CLÁSICO**

## LAS APLICACIONES DE FICCIÓN: EJEMPLOS Y ASPECTOS DESTACABLES

Hay obras digitales que prácticamente calcan un libro. *My House* (en inglés y francés) y *The Red Apple* (también en español) de Wingedchariot reproducen los títulos de Marianne Dubuc y Feridun Oral con un toque

musical de apertura, un ligero movimiento y el audio narrativo.[4] Su aportación, pues, es muy limitada, aunque con la mediación adecuada pueden funcionar tanto o mejor que los libros. La mayoría de veces, sin embargo, las *apps* introducen modificaciones destacables. En *Sant Jordi i el drac* de La Galera se incorpora un componente lúdico con personajes, escenas y léxico mediante la opción "Jugar" del menú, lo que extiende la resonancia de la experiencia literaria del texto de Anna Canyelles (aunque que se puede preferir que el juego se encuentre dentro mismo de la narración, como en *Sant Jordi, la llegenda* de Kirian Anglès).[5] *Por cuatro esquinitas de nada*, adaptación de la obra de Jérôme Ruillier llevada a cabo por la empresa española DADA Company y ganadora del Bologna Digital Award de 2013, elimina la textura y algunos elementos del original, pero añade una música de fondo adecuada, una narración en *off* colorida y las voces infantiles de los personajes, al tiempo que redimensiona el relato con la animación y con una interactividad que hace mucho más protagonista al pequeño lector; libro y aplicación, así, se complementan.[6] Lo mismo ocurre con *The Tale of Peter Rabbit* de Loud Crow: aunque contiene elementos puramente lúdicos que pueden desorientar al lector, la versión digital del cuento de 1902 de Beatrix Potter lo resitúa en una delicada 3D mediante el relieve y el movimiento (sobre todo de unos personajes articulados que recuerdan títeres antiguos), en un conjunto que transporta al lector a otra época gracias a los efectos estéticos y de contextualización.

Entre las verdaderas reescrituras digitales de obras anteriores destaca *Emma isst* de Carlsen Verlag. Que sea en alemán e inglés no representa un escollo insalvable (como no lo es en la mayoría de *apps*), ya que esta pequeña joya electrónica funciona perfectamente sin el texto por el hecho de basarse en la acción de los lectores y sus efectos a través de la imagen, el movimiento y el sonido. El contraste con *Emma come* de Jutta Bauer evidencia las ganancias de la pantalla en este caso (hay que decir que excepcional): la nueva versión amplía el conocimiento del mundo representado con sus derivados escatológicos y lo substancia con el humor, la ludicidad y la intervención infantil en pro del placer y la formación lectores; es más rica, divertida, dinámica y lúdica en el buen sentido.

---

[4] La segunda se ofrece también en otras lenguas, pero el portugués no es una de ellas.
[5] Estas dos apps, cuyos títulos se podrían traducir como San Jorge y el dragón y San Jorge, la leyenda, se encuentran únicamente en catalán, pero pueden hallarse ejemplos paralelos en otros idiomas.
[6] También en portugués, inglés, francés y alemán.




**Figura 6: APP por quatro esquinitas de nada**




**Figura 7*: APP*** *Emma Isst*

El diálogo con la literatura anterior fundamenta una parte importante de la apuesta de empresas españolas como Itbook y Tales Apart, que han optado

por los clásicos y facilitan el acceso a ellos con la motivación extra del formato nuevo y con el disfrute adicional de la interacción y la ludicidad. Con seis obras en catalán, euskera, gallego, castellano y cinco idiomas más, como el portugués (*Los tres cerditos* y *Alicia en el país de las maravillas* entre ellas), "Érase" es la colección estrella de Itbook, y si bien el juego, omnipresente, acapara a menudo la atención en detrimento del interés por los relatos, el audio en valenciano (una de las modalidades del catalán) y la opción de grabar la propia voz son méritos claros de estos productos.[7] Tales Apart ofrece dos propuestas originales, estéticas y muy creativas en teatro de marionetas interactivo (*Blancanieves* y *La Bella durmiente*).[8]

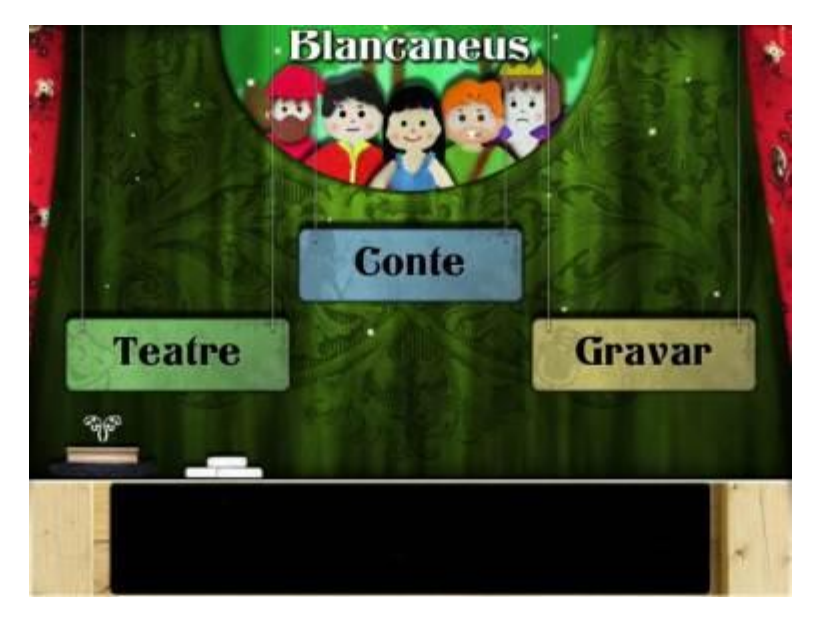



**Figura 8: TALES APART**

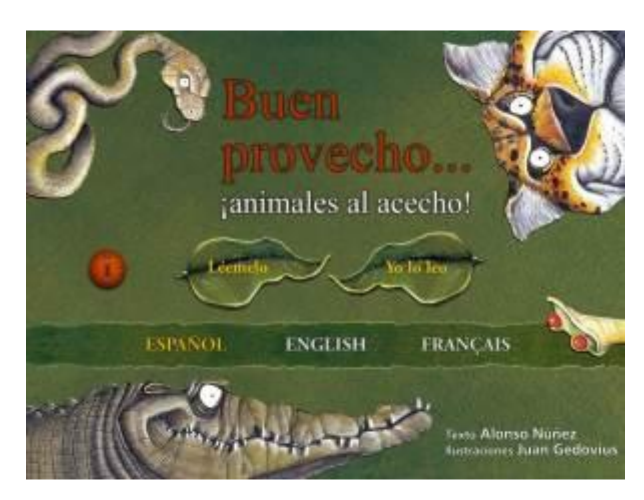
---

7 Es muy poca la literatura digital que se encuentra en lenguas minoritarias; de ahí que el hecho se considere un aspecto a valorar en este caso.
8 Además de en catalán y español, ambas pueden leerse en portugués (junto con otros idiomas).










**Figuras 9, 10 y 11: APPS Emma loves pink, Caperucita Nosy Crow y Buen Provecho]**

## RETOS DE FUTURO

Si los libros disponen de órganos y mecanismos de selección y valoración, es evidente que la literatura infantil digital reclama lo mismo. Las instancias que se ocupan de los primeros deberían incorporarla lo antes posible para orientar a los mediadores. Estos, por su parte, deberían conocer las aplicaciones y trabajar sistemáticamente para extraer lo más interesante para la educación literario-digital de los pequeños y poder contrarrestar su fuerte ludicidad. Las investigaciones en ámbito escolar demuestran que sin la mediación adecuada estos productos derivan sobre todo en el juego y la diversión en detrimento de los aprendizajes literarios y la interpretación; es imprescindible, en consecuencia, que los profesionales reciban una formación continuada sobre estos materiales y sus posibles modalidades didácticas dentro y fuera del aula. Con las familias, la guía puede venir de blogs independientes en los que se compartan lecturas digitales, se den informaciones prácticas y se presenten novedades. Otra opción es asistir a las sesiones que cada vez más organizan bibliotecas, centros culturales o asociaciones escolares de padres y madres.

Si bien hay que reconocer las posibilidades de este tipo de literatura y aquello que puede aportar (el peso físico reducido, un precio más bajo de los libros para las primeras edades, la fácil obtención y actualización de títulos, la democratización creativa y divulgativa y unos aprendizajes y experiencias lecto-literarios específicos), no todo el monte es orégano: la producción infantil digital se encuentra todavía en un estado embrionario; las tabletas para acceder a ella requieren una inversión inicial muy considerable; habría que solucionar problemas importantes como la falta de obras de calidad en lengua no inglesa y las incompatibilidades entre dispositivos, y mejorar las traducciones y la capacidad de memoria de los aparatos para poder almacenar una biblioteca virtual completa y ejercer el derecho de traspasar el fondo adquirido al menos una vez. Sin embargo, esta producción debe hacerse presente en las escuelas y las bibliotecas para garantizar la alfabetización literario-digital de todos los niños sin distinciones, en una igualdad de oportunidades que trabaje a favor de la cohesión social del siglo XXI.

## REFERENCIAS

Borràs, L. Había una vez una app… Literatura infantil y juvenil (en) digital. **Revista de Literatura (Especial LIJ y Nuevas Tecnologías)** 269, 2012, p. 21-26.

Correro, C. Livros digitais para crianças. En CEALE, **Glossário de Alfabetização, Leitura e Escrita.** Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, leitura e escrita. FaE, UFMG, Brasil, 2014.

Correro, C.; N. Real Literatura infantil digital 0-6. Present i futur. **Revista Faristol**, número 79, 2014. Disponible en línea: http://www.clijcat.cat/faristol/paginas/detall_articles.php?recordID=294

Prensky, M. **Before Bringing in New Tools, You Must First Bring in New Thinking.** En línia, 2012. URL: http://marcprensky.com.

Turrión, C. Álbumes ilustrados en pantalla, **CLIJ 256**, p. 6-12, 2013.

Yokota, J. From Print to Digital? Considering the future of picturebooks for children. In: G. Grilli (Ed.), **Bologna**: fifty years of children's books from around the world. Bologna: Bologna University Press, 2013, p. 443-449.

Yokota, J.; W.H. Teale. **Picture books and the digital world**: Educators making informed choices. The Reading Teacher, 67 (8) 577-585, 2014. Disponible en: http://www.academia.edu/4034769/Yokota_J._and_Teale_W._H._2014_._Picture_books_and_the_digital_world_Educators_making_informed_choices._The_Reading_Teacher_67_8_577-585

## APLICACIONES

Carlsen Verlag GmbH (2013). **Emma isst** de Jutta Bauer (versión 2.1) [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

CIDCLI (2013). **Buen provecho, animales al acecho** (versión 1.2). Colección Pininos. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

DADA Company (2013). **Por cuatro esquinitas de nada** de Jérôme Ruillier (versión 1.5). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [disponible en portugués]

Éditions Hatier (2012). **Mi camino** (versión 01). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Fox&Sheep GmbH Berlin (2012). **Buenas noches** de Heidi Wittlinger (versión 3.6). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [Disponible en portugués]

Gallimard Jeunesse (2012). **Le dinosaure** (versión 1.0). Colección Mes premières découvertes. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [No disponible en portugués]

Gallimard Jeunesse (2012). **La coccinelle** (versión 1.0). Colección Mes premières découvertes. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Itbook (2011). **Els tres porquets** (versión 2.0). Colección Érase. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [Disponible en portugués]

Itbook (2012). **Alícia en el país de les meravelles** (versión 2.0). Colección Érase. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [Disponible en portugués]

Irene Blasco (2012). **Rita La Lagartija** d'Irene Blasco (versión 1.2). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Kirian Anglès (2014). **Sant Jordi, la llegenda** de Kirian Anglès (versión 2.2.0). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [No disponible en portugués]

La Galera - SAU (2013). **Sant Jordi i el drac** d'Anna Canyelles (versión 1.0). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [No disponible en portugués]

Loud Crow (2011). **The Tale of Peter Rabbit** (versión 1.7). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com y en https://play.google.com/store [No disponible en portugués]

Loud Crow (2012). **Good night moon** (versión 1.4). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2011). **Bizzy Bear On the Farm** (versión 1.1.2). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2011). **The Three Little Pigs** (versión 1.4.4). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2012). **Bizzy Bear Builds a House** (versión 1.0.3). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2013). **Parker Penguin** (versión 1.0.3). Colección Rounds. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2013). **Franklin Frog** (versión 1.0.5). Colección Rounds. [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Nosy Crow (2013). **Little Red Riding Hood** (versión 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Tales Apart (2012): **Blancaneus i els set nans** (versión 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

Tales Apart (2012). **La Bella Dorment** (versión 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

WingedChariot (2010). **Emma Loves Pink** (versión 1.0). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

WingedChariot (2011). **My House** de Marianne Dubuc (versión 1.0). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

WingedChariot (2011). **The Red Apple** (versión 3.5). [Mobile application software]. Disponible en http://itunes.apple.com [No disponible en portugués]

## LIBROS INFANTILES

Bauer, Jutta. **Emma come**. Trad.: Lorenzo Rodríguez López. Madrid: Lóguez Ediciones, 2011.[Disponible en portugués]

Canyelles, Anna. **Sant Jordi i el drac**. Barcelona: La Galera, 2010.[No disponible en portugués]

Dubuc, Marianne. **Davant de casa meva**. Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Joventut, 2010.[Disponible en portugués]

Oral, Feridun. **La manzana roja.** Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Juventud, 2009. [Disponible en portugués]

Ruillier, Jérôme. **Quatre petites cantonades de no res**. Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Joventut, 2005. [Disponible en portugués]

## ANEXO – APLICACIONES RECOMENDADAS

### Emma isst [Emma come]

Para los más pequeños

He aquí una aplicación que hará las delicias de los más pequeños. Relativa a un ámbito tan cotidiano y familiar como la comida, presenta a una osita, Emma, en diferentes lugares y situaciones en las que experimenta con los alimentos y sus derivaciones corporales. Los pequeños lectores participan directamente: con el dedo, tienen que ir haciendo aparecer todos los elementos en cada escena; pueden elegir a cuál ir cuando ya conocen la obra; deben identificar los productos que la protagonista quiere ingerir; ven, provocan o sienten los efectos embrutecedores o los sonidos escatológicos en que revierten algunos (como los espaguetis y las judías), etc. Esta versión digital del libro de la prestigiosa ilustradora alemana Jutta Bauer demuestra lo enriquecedor que puede resultar el medio electrónico en algunos casos. Aquí, en efecto, se dinamiza el texto en papel mediante la interacción, la música, el movimiento y los sonidos, y se enriquece la experiencia lectora de los pequeños con unas posibilidades lúdicas que hacen que se diviertan extraordinariamente (disfrutando de plena autonomía, además, cuando han aprendido a manejar el dispositivo). Lo único que se echa en falta es una buena traducción portuguesa, que traslade la calidad poética del original alemán a

esta lengua y permita el disfrute estético de unas palabras que no son imprescindibles, pero que acaban de completar el conjunto.

**Ficha técnica:**

Título: Emma isst [Emma come]

Ilustradora: Jutta Bauer

Editorial: Carlsen Verlag GmbH

Lugar de edición: Hamburgo

Año: 2013 (versión 2.1.)

Idiomas: Alemán e inglés

Disponible en: itunes.apple.com

Precio: € 1,79

Valoración: 4*

**La Bella Durmiente**

Para los más pequeños

Una aplicación que adapta el cuento clásico y que ofrece la posibilidad de llevar a cabo una lectura guiada y otra libre. Los más pequeños tendrán un papel de lector activo y podrán escoger cómo ir creando la historia en este teatro de títeres interactivo con diferentes medios: las escenas, los personajes, los objetos simbólicos, la opción de grabar, una pizarra para pintar y dibujar y la personalización de marionetas, además de la opción de la narración en voz alta en una de las siete lenguas disponibles (portugués incluido). Una *app* interesante para experimentar la comprensión del relato tradicional con los pequeños y explotar las oportunidades que el nuevo soporte digital ofrece en usos más escolares.

**Ficha técnica:**

Título: La bella durmiente

Editorial: Tales Apart

Lugar de edición: Barcelona

Año: 2012 (versión 1.0.5.)

Idiomas: Catalán, castellano, inglés, francés, alemán, italiano y portugués

Precio: € 1,46

Disponible en: itunes.apple.com

Valoración: 3 *

**Nighty night [Buenas noches]**

Para los más pequeños

Elaborada por un laboratorio berlinés e ilustrada por la nominada al Oscar Heidi Wittlinger, esta aplicación garantiza la calidad estética y técnica en todas sus escenas y, probablemente por eso, ha sido muy elogiada en todo el planeta. Dirigida a los más pequeños, cuando llega la tarde el lector se va despidiendo de todos los animales de la granja con un “buenas noches”. Aparte de la adquisición de este hábito, los niños podrán desarrollar cierta conciencia por el medio ambiente y la ecología a la vez que entrenan su motricidad fina con diferentes ejercicios táctiles, como tocar a los animales y apagar la luz con cierta precisión en todos los rincones de esta granja onírica donde reposan trece animales interactivos en 2D. El universo gráfico es bonito y toda la aplicación transmite la calma necesaria en este tipo de historias de antes de ir a dormir. Un producto digital que admite diferentes personalizaciones, como la estación del año en que se narran los diferentes episodios, la opción de lectura guiada o autónoma y la selección de una de las doce lenguas en las que se ofrece. Y podemos leerlo ya en portugués.

**Ficha técnica:**

Título: Nighty night

Ilustradora: Hedi Wittlinger

Editorial: Fox & Sheep

Lugar de edición: Berlin

Año: 2012 (versión 3.6)

Idiomas: Español, alemán, chino, francés, inglés, italiano, japonés, neerlandés, portugués, ruso, sueco y turco.

Precio: € 2,99

Disponible en: itunes.apple.com ya play.google.com

Valoración: 3 *

**La Coccinelle [La Mariquita]**

Para los más pequeños / Primeros lectores

Aplicación perteneciente a la colección "Mis primeros descubrimientos" junto con *Dinosaurios* y *El Bosque*, publicadas por Gallimard en los últimos dos años. *La Coccinelle* es heredera directa del libro aparecido en este sello editorial francés en los años ochenta, que ya ofrecía una gran calidad estética, grandes dosis de innovación y aprendizajes significativos para los más pequeños a través de sus páginas y transparencias. Studio V2 ha sabido adaptar esta obra al formato digital con un producto que ilustra la tendencia actual de un nuevo escenario editorial, con coediciones entre las empresas tradicionales y los estudios de diseño gráfico o los creadores de aplicaciones lúdico-educativas. Esta app permite que los niños y niñas, con los dedos, puedan moverse, hacer volar y alimentar a las mariquitas y analizar su morfología y su hábitat. La tridimensionalidad, la interacción y el juego son varias de las oportunidades que ofrece el medio electrónico, y que los francófonos han sabido aprovechar muy bien ampliando así otras formas de leer con los nuevos formatos.

**Ficha técnica:**

Título: La Coccinelle

Ilustrador: Sylvaines Perols

Editorial: Gallimard Jeunesse y Studio V2

Lugar Edición: París

Año: 2012 (versión 1.0.)

Idiomas: Francés

Precio: € 4,49

Disponible en: itunes.apple.com

Valoración: 4 *

**Emma loves pink [A Emma le encanta el rosa]**

Para los más pequeños / Primeros lectores

Esta aplicación ofrece la historia tierna y deliciosa de una pequeña liebre que lo tiene todo rosa y que quisiera que todo fuera rosa, con un pequeño apunte sobre la contrariedad ante la realidad que eso le hace sentir y el cambio que vive el día de su aniversario, en el que gracias a su amigo Ferdinand se da cuenta de que otros colores también pueden conllevar experiencias bien bonitas y gratificantes. Mediante la voz infantil de la narración en tercera persona, que se identifica con la de la protagonista y que constituye el mérito principal de la obra digital en sí, el relato se despliega con una sencillez de altísima calidad tanto en el texto (la estructura en secuencias definidas e internamente acumulativas, el lenguaje rico, la tipografía expresiva, la disposición significativa en la pantalla) como en las imágenes (de una simplicidad que remite al mundo infantil y hace más verosímil, si cabe, la perspectiva del cuento). Cabe decir, sin embargo, que la interacción se limita al hecho de pasar páginas y al complemento lúdico de las pegatinas proporcionado en el menú principal (junto a la posibilidad de escuchar la historia), por lo que este es un producto para experimentar, sobre todo, el potencial de los audiolibros en cuanto a las voces narrativas.

**Ficha técnica:**

Título: Emma loves pink

Autora e ilustradora: Piret Raud

Editorial: WingedChariot

Lugar de edición: Londres

Año: 2010 (versión 1.0.)

Idiomas: estonio, inglés y japonés

Disponible en: itunes.apple.com

Precio: € 2,93

Valoración: 3 *

**Little Red Riding Hood [Caperucita Roja]**

Primeros lectores / A partir de 7 años

Considerada por la crítica como una de las mejores obras infantiles digitales del mercado (y producida, de hecho, por una de las empresas mejor valoradas en el mundo de las aplicaciones), esta nueva Caperucita Roja constituye un ejemplo paradigmático de lo que puede ofrecer el medio electrónico más allá de la espectacularidad superficial de su instrumental característico. Paralelamente a los guiños intertextuales y a otros muchos aspectos que remiten a la mecánica literaria (y a diferencia de lo que ocurre con muchas otras versiones del cuento clásico, adaptado al medio digital más que ningún otro en una dinámica comparable a la de la literatura en papel), la interactividad opera como rasgo constitutivo esencial: la historia puede avanzar en líneas narrativas diferentes según la elección de los lectores. Estos, acaecidos artífices del relato, pueden desarrollar así sus habilidades comprensivas e interpretativas desde la intervención creativa desplegando herramientas conocidas en el ámbito de los videojuegos y una participación constante (con la selección de un objeto determinado, su derivación en una u otra forma de enfrentar al lobo y la dotación de un final u otro al cuento, la movilidad posible de muchos elementos y la apertura de diálogos mediante el tacto en pantalla o los juegos y las actividades integrados). El resultado es una experiencia lectora remarcablemente diferente, en la mejor línea de lo que ha sido, hasta ahora, la literatura infantil digital.

**Ficha técnica:**

Título: Little Red Riding Hood

Editorial: Nosy Crow

Lugar de edición: Londres

Año: 2013 (versión 1.0.5)

Idiomas: Inglés

Disponible en: itunes.apple.com

Precio: € 4,76

Valoración: 4 *

*Recebido em outubro de 2014.*
*Aprovado em novembro de 2014.*